NES-GG-FRG

GHOST'N GOBLINS™

GAME PAC INSTRUCTIONS

CAPCOM

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

WICHTIGE HINWEISE

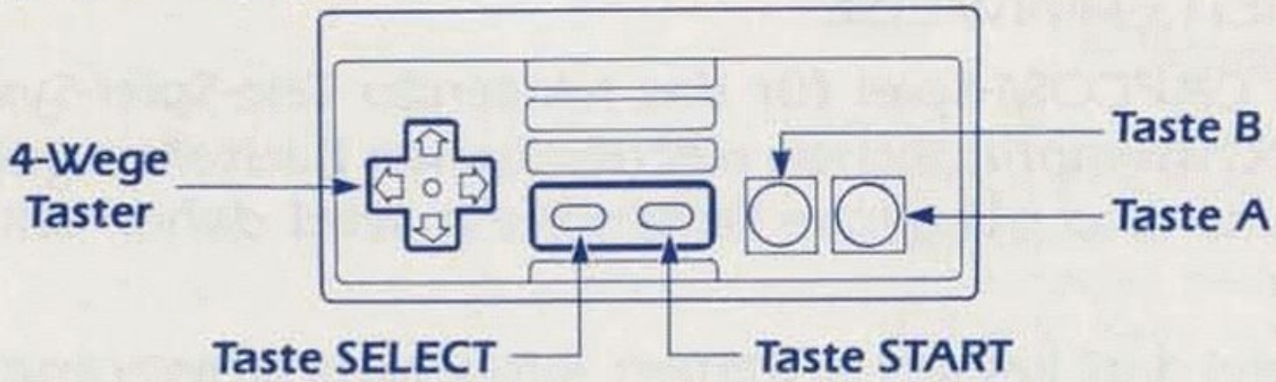
Nehmen Sie sich bitte die Zeit, die Hinweise genau durchzulesen und befolgen Sie die Anweisungen entsprechend. Dies garantiert Ihnen über einen längeren Zeitraum Spaß und Freude an diesem CAPCOM©-Tele-Spiel.

SICHERHEITS-HINWEISE

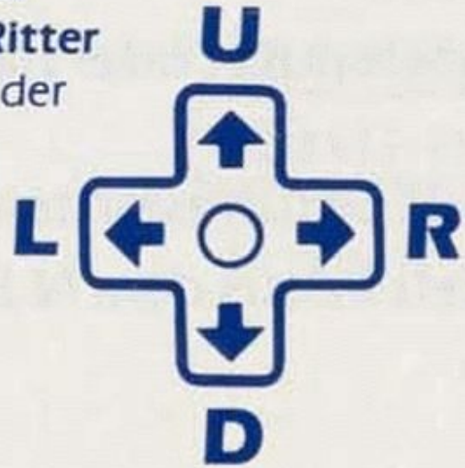
1. **Dieses CAPCOM-Spiel für das Nintendo Tele-Spiel-System wurde aus höchstempfindlichen electronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.**
2. **Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stöße, Fallenlassen und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.**
3. **Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden.**
4. **Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.**
5. **Bei Einlegen/Herausnehmen dieses Spiels in/aus dem N.E.S. Grundgerät, ist dieses immer auszuschalten.**

DER CONTROLLER: BEZEICHNUNG DER TASTEN UND DEREN FUNKTION

Controller 1: dirigiert den Ritter im Ein- oder Zwei-Personen-Spiel
Controller 2: dirigiert den Ritter im Ein- oder Zwei-Personen Fortsetzungs (continue) Spiel



4-Wege-Taster
Dirigiert den **Ritter** entsprechend der Pfeilrichtung.



Die Bewegungs-Möglichkeiten für den Ritter
Durch Druck in Pfeil-Richtung bewegt sich der **Ritter**

- ◄ nach links
- ► nach rechts
- ▲ nach oben (hochklettern)
- ▼ nach unten (bücken)

HINWEISE ZUM SPIEL

Unsere hübsche **Prinzessin** wurde gefangen genommen. Ihr Freund der **Ritter** muß 7 bewachte Tore passieren, um die Prinzessin retten zu können. Er ist mit 5 verschiedenen Waffen ausgerüstet.

Der **Ritter** muß vom Spieler sehr geschickt und mit listigen Manövern gesteuert werden, um die **Prinzessin** aus dem Land des Hades von den Feinden zu befreien.

TASTE SELECT

Beim Erscheinen der Titel-Grafik wird durch Druck auf die Taste SELECT der Cursor (*) zu der Spiel-Version dirigiert, die man spielen will.

* Diese Taste funktioniert während des Spiels nicht.

TASTE START

Durch Druck auf diese Taste wird das Spiel gestartet.

PAUSENFUNKTION

Wird während des Spiels die Taste START einmal gedrückt, schaltet das Spiel in die Funktion PAUSE.

Ein Pausen-Zeichen ertönt und das Spiel ist unter-brochen. Ein weiterer Druck auf diese Taste läßt das Spiel wieder fortfahren.

★ TASTE "B"

Durch Druck auf diese Taste kann der Ritter bis zu 5 verschiedene Waffen schleudern, um den Feind zu zerstören.

★ TASTE "A"

Durch Druck auf diese Taste kann der Ritter springen und hüpfen, um feindlichen Angriffen auszuweichen.

★ Jeder Controller besitzt einen 4-Wege-Taster. Durch Druck auf die entsprechende Pfeilrichtung, bewegt sich der Ritter entsprechend.

HINWEISE ZUM SPIEL

Es gibt 7 Tore an dessen Ende ein böser Dämon wartet. Wird dieser Dämon besiegt, fällt ein Schlüssel vom Himmel mit dem das nächste Tor geöffnet werden kann. Am 7.ten und letzten Tor muß man den Teufel selbst besiegen. Gewinnt der Spieler, ist die hübsche **Prinzessin** gerettet.

Wird der **Ritter** an seiner Rüstung getroffen so geht diese verloren und ein weiterer Treffer wird dann den **Ritter** töten. Der **Ritter** wird mit dem 4-Wege-Taster dirigiert, um Leitern empor zu klettern, um vorwärts oder rückwärts zu laufen oder sich vor den Angriffen der bösen Dämonen zu ducken.
Die Tasten **A** und **B** am Controller werden dazu verwendet, um den **Ritter** Springen **(A)** oder Waffen werfen zu lassen **(B)**. Drückt man die Tasten **A** und **B** in richtiger Folge hintereinander, so schleudert der **Ritter** seine Waffen im Sprung. Drückt man den 4-Wege-Taster nach unten und gleichzeitig die Taste **B**, duckt sich der **Ritter** und wirft seine Waffe dann von unten.

HINWEISE ZUM SPIEL

In den jeweiligen Grafiken sind Gefäße verteilt, in denen sich 5 verschiedene Waffen verbergen: Wurfspieße, Fackeln, Schwerter, Äxte und Kreuze. Zu Beginn des Spiels ist der **Ritter** mit einem Wurfspieß bewaffnet.

Wurfspieße: Einmal geworfen, fliegen sie bis zum Rand der Grafik.

Fackeln: Einmal geworfen, beschreibt ihre Flugbahn einen Bogen und sie bleiben brennen. Mehr wie 2 Feuer können nicht gleichzeitig brennen. Man muß mit dem Wurf einer Fackel warten bis ein Feuer ausgegangen ist.

Schwert: Gleiche Funktion wie beim Wurfspieß, jedoch mit höherer Geschwindigkeit.

Axt: Einmal geworfen, beschreibt ihre Flugbahn einen Bogen.

Kreuz: Einmal geworfen ist die Flugbahn gerade und stoppt den feindlichen Angriff.

SPIELINHALT

Unsere hübsche **Prinzessin** ist gefangen genommen worden. Ihr Freund, ein **Ritter** in glänzender Rüstung, ist mit 5 verschiedenen Waffen ausgerüstet. Er muß 7 Tore passieren, die jedes für sich von einem bösen Dämon bewacht wird. Hat der **Ritter** einen der teuflischen Feinde besiegt, erscheint ein Schlüssel am Himmel. Dieser öffnet dann das nächste Tor.

Am 7.ten und letzten Tor hängt es vom Geschick des Spielers ab, im Nahkampf den Teufel zu besiegen und die hübsche **Prinzessin** zu retten.

Jedes Mal wenn der **Ritter** vom Feind getroffen wird, verliert er seine Rüstung. So ungeschützt verliert er dann beim nächsten Treffer sein Leben. In jeder Bildszene sind Gefäße, in denen 5 verschiedene Waffen für den **Ritter** versteckt sind.

BONUS SPIELFIGUREN

BONUS: Man kann sie am Boden finden oder sie kommen aus den Gefäßen des Feindes.

Bonuspunkte die man gewinnen kann.

500	200	400	400	10000
Geldsack	Steinsoldat	Steinsoldat	Steinsoldat	König

VERBORGENE SPIELFIGUREN

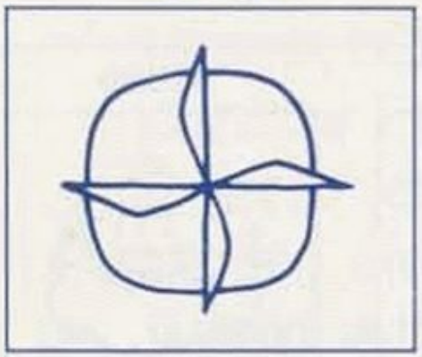
3-4 Spielfuguren in jeder Spielebene.

- ★ **Die Erscheinungsweise variiert und einige können den Ritter vernichten.**
- ★ **Sie erscheinen, wenn der Ritter bestimmte Gegenden passiert, springen aus verschiedenen Höhen oder schiessen aus den Mauern.**

VERBORGENEN SPIELFIGUREN

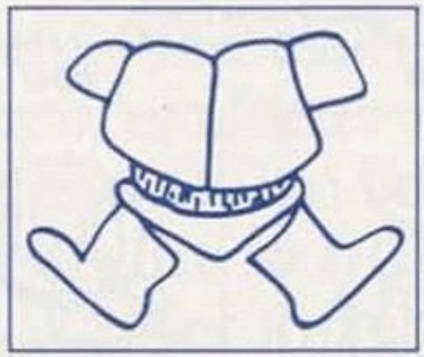
Gewinnpunkte

5000



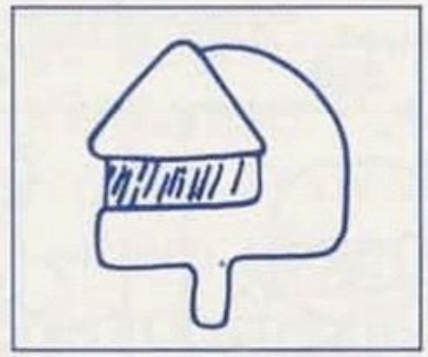
Yashici

0



Armor
Der Ritter ist bewaffnet

0

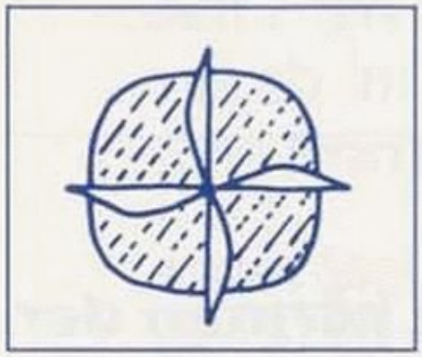


Extend
Eine weitere Spielfigur

100

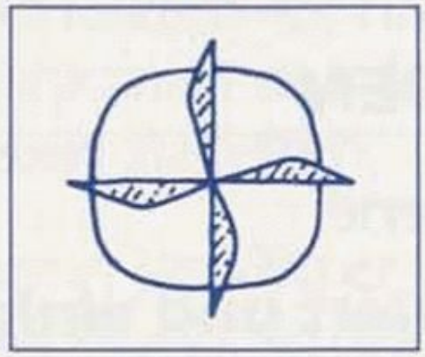
FROSCHKÖNIG
Wird er gefangen, verwandelt es sich in einen Frosch

100



Time (Inc.)
Verlängert das Leben um 30 Sekunden

100



Time (Dec.)
Vermindert das Leben um 30 Sekunden

2000

ZAUBERER
Der Spieler wird zu einem Frosch, wenn er seinen Zauberspruch verliert.

FEINDLICHE SPIELFIGUREN

Gewinnpunkte

ZOMBIE

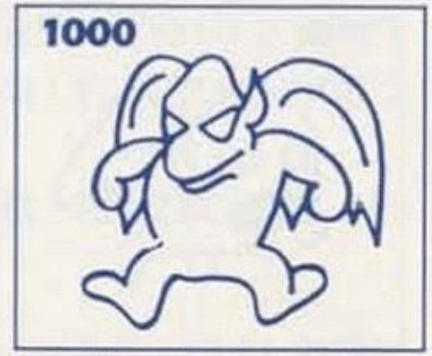
Taucht aus dem Boden auf und versucht über den Spieler zu laufen.

RABE

Sitzt auf einem Grabstein und fliegt auf den Spieler zu.

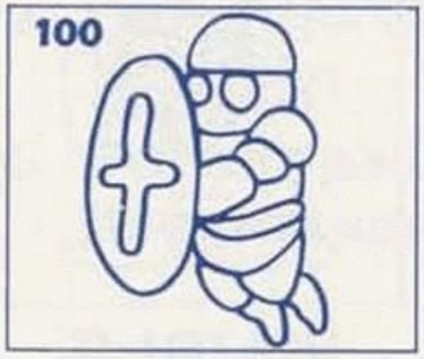
GRÜNES MONSTER

Schießt mit offenem Mund



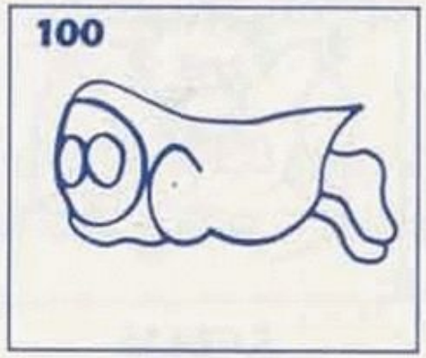
ROTER TEUFEL

Bewegt sich so schnell, daß er den Waffen des Ritters ausweichen kann. Man braucht 3-4 Schüsse um ihn zu vernichten.



FLIEGENDER RITTER

Fliegt auf und ab und durch seinen Schild kan man ihn nicht von vorne besiegen.

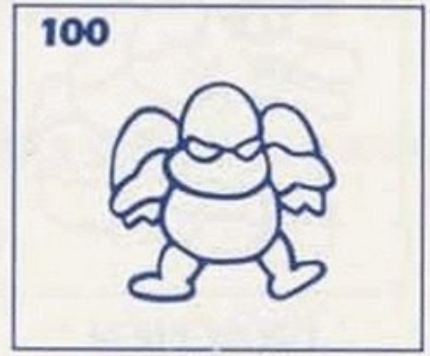


WALDGEIST

Erscheint plötzlich aus dem Nichts und wirft Speere.

EINHORN

Greift durch Springen und Schießen an. Man benötigt 10 Schüsse um ihn zu vernichten.



BLAUER DÄMON

Erscheint aus versteckten Höhlen, fliegt ein wenig durch die Luft und greift dann den Spieler an.

FEINDLICHE SPIELFIGUREN

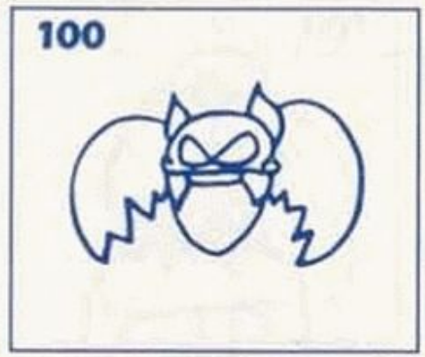
Gewinnpunkte

KLEINER TEUFEL

Erscheint in Fenstern und fliegt den Spieler an. Greift sehr schnell an.

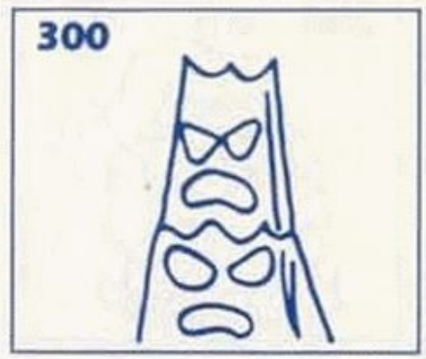
BIG MAN

Bewacht das Haus, schießt zur Seite und nach unten. Man braucht 10 Schüsse um ihn zu vernichten.



FLEDERMAUS

Fliegt von der Decke herab.



TURM MONSTER

Schießt aus beiden Gesichtern. Wird das Gesicht rot, kann man es mit 4 Schüssen vernichten.

DRACHEN

Besteht aus einem Kopf und acht Körperteilen. Fliegt durch die Luft und stößt Feuerbälle aus. 8 Schüsse in den Kopf vernichten dieses Wesen.

KOPF: 1.000
KÖRPERTEIL: 200

SKELETT

Zuerst erscheint der Kopf und dann der gesamte Körper.

SATAN

Bewegt sich sehr rasch. Sind seine Flügel geschlossen, können ihn die Schüsse nicht vernichten. Er kann mit 8 Schüssen und nur bei geöffneten Flügeln vernichtet werden.

DER TEUFEL

Schießt aus beiden Köpfen. Für den oberen braucht man 10 Schüsse.

1. Runde: 10.000
2. Runde: 20.000

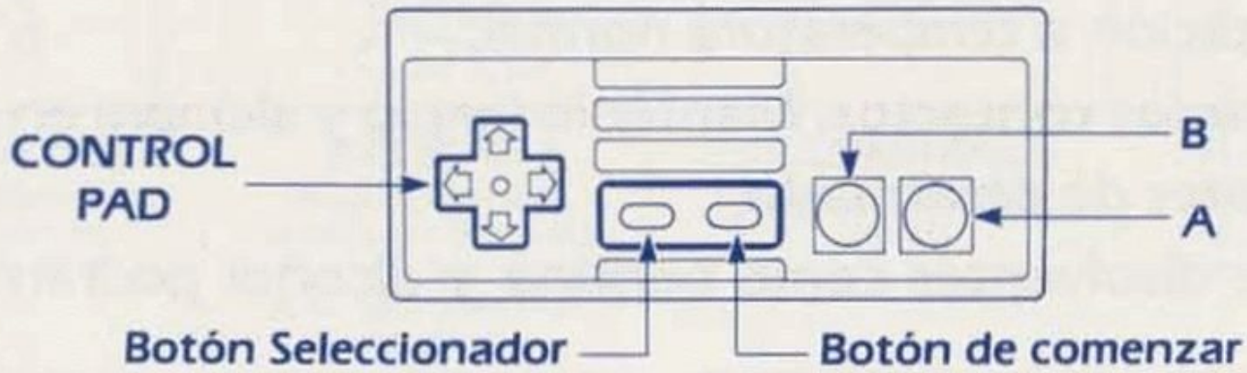
PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

Por favor lee las instrucciones detenidamente de este folleto. Observa paso a paso, los cuidados, para que la garnatía de tu equipo sea satisfactoria por un largo tiempo.

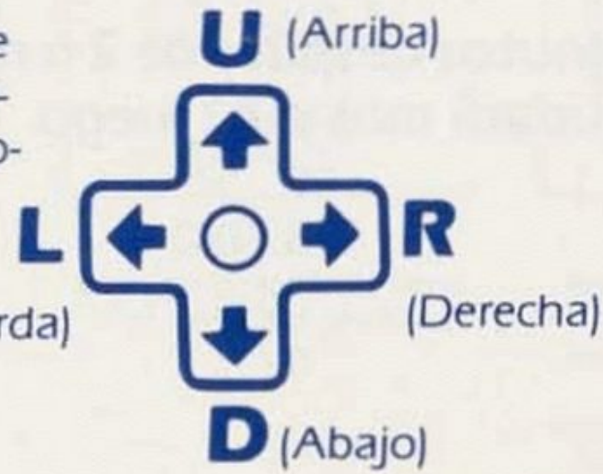
1. **Evita exponer este juego a temperaturas extremas. Guardalo en una habitación a temperatura normal.**
2. **Evita tocar los contactos. Manténlo limpio y siempre en su funda.**
3. **Nunca trates de desarmarlo.**
4. **El uso de disolventes como bencina y alcohol podrán dañar tu juego.**
5. **Para mejores resultados juega a una distancia considerable de tu televisión.**
6. **Haz una pausa de 10 a 20 minutos después de 2 o más horas jugando continuamente. Esto ayudará más a tu juego.**

PARTES Y NOMBRES DEL CONTROL E INSTRUCCIONES DE USO

Control 1 — Mueve a Knight para 1 o 2 jugadores y en juego continuo



Control Pad:
Cada flecha dispone de una letra para señalar dirección y movimiento.



Cuatro flechas separadas:
Presionando cualquiera de las 4 flechas mueve a **Knight**.

- ◄ Mueve a la izquierda.
- ► Mueve a la derecha.
- ▲ Sube escaleras.
- ▼ Baja escaleras.

COMO JUGAR

Nuestra bella **Princesa** ha sido secuestrada. Su amor, **Knight** va equipado con 5 diferentes armas y deberá de pasar por siete puertas (con sus centinelas) para poder rescatar a la **Princesa**.

Knight necesita mucha habilidad para poder rescatar a la **Princesa** y maniobrar en la Tierra de los enemigos.

BOTON SELECCIONADOR:

Presiona Botón seleccionador para mover el asterisco (*) al lado del título de juego que desees.
* Este botón no funciona durante el juego.

BOTON DE COMENZAR:

Pulsando este botón comenzará el juego que has seleccionado.

PAUSA

Presiona el botón de comenzar cuando quieras hacer una pausa mientras estés jugando. El tono de pausa se oirá y el juego se detendrá.

Para poder seguir jugando desde donde lo habias dejado presiona de nuevo el botón de comenzar otra vez.

★ BOTON B

Ayuda a Knight a conseguir 5 diferentes armas para destruir al enemigo.

★ BOTON A

Hace que Knight salte para evitar los ataques enemigos.

★ Cada control tiene diferente forma. Presionando una de las cuatro flechas, haces que Knight consiga diferentes movimientos.

CONSEJOS DE COMO JUGAR

Existen 7 puertas y al final de cada una, existe un demonio. Una vez este demonio muere una llave caerá del cielo. Esta llave abrirá la próxima puerta. En la septima y última puerta deberás de enfrentarte al diablo en un combate a mano. Si tu ganas la bella **princesa** estará salvada.

Cuando **Knight** es golpeado en la armadura de hierro, pierde su traje. El segundo golpe matará a **Knight**. Tu controlas a **Knight** con las 4 flechas del control pad, subiendo escaleras, corriendo hacia adelante o hacia atrás y agachándote para evitar a los demonios. Los botones **A** y **B** en el control pad son usados: **A)** salta y **B)** lanza armas. Si presionas **A** e inmediatamente **B**, después **Knight** lanzará las armas mientras salta. Si usas el control Pad en la posición baja con el botón "**B**" **Knight** se agachará y lanzará armas.

CONSEJOS DE COMO JUGAR:

A través de cada escena, apareceran vasijas con 5 diferentes armas.- Jabalinas, antorchas, espadas, hachas y cruces. Cuando el juego comienza **Knight** se encuentra armado con una jabalina.

JABALINAS: — Cuando las lanzas continuas hasta el final de la pantalla.

ANTORCHAS: — Cuando las lanzas forman un arco y continuan quemandose. Cuando llegan al suelo, si hay dos fuegos al mismo tiempo podrás lanzar otra antorcha mientras una de ellas se quema.

ESPADA: — Igual que la jabalina pero con mas velocidad.

HACHAS: — También forman un arco cuando son lanzadas.

CRUZ: — Cuando se lanza vuelan derecho y detienen los ataques del enemigo.

CONSEJOS DE COMO JUGAR:

Nuestra bella **Princesa** ha sido secuestrada. Su amor **Knight** con su brillante armadura está equipado con 5 armas diferentes. **Knight** deberá de pasar por 7 puertas diferentes, con un demonio por centinela. Mientras que **Knight** destruye los demonios una llave aparece en el cielo. Esta llave abre la próxima puerta.

En la septima y última puerta la habilidad hace que **Knight** se enfrente en un combate mano a mano con el diablo. Vence al diablo y la bella **Princesa** será rescatada.

Cada vez que **Knight** es alcanzado por las armas del enemigo el pierde su armadura. La segunda vez el se muere. A través de cada escena aparecerán vasijas con 5 diferentes armas para **Knight**.

CARACTERES — BONOS

BONOS: Se encuentran en la Tierra o saldrán de las vasijas del enemigo.

PUNTOS-BONOS GANADOS

500	200	400	400	10000
Money Bag	Stone Soldier	Stone Soldier	Stone Soldier	King

CARACTERES ESCONDIDOS

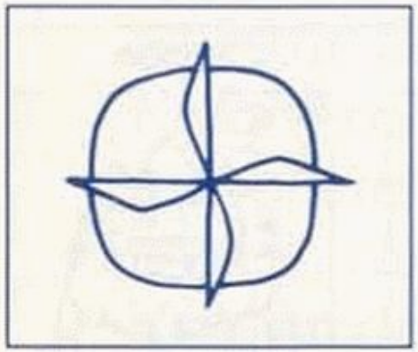
3-4 caracteres en cada escena

- ★ **Como aparecen, varia o cambia y algunos pueden matar al jugador.**
- ★ **Ellos aparecen cuando el jugador pasa por ciertas áreas, salta en diferentes niveles, o dispara a las paredes.**

CARACTERES ESCONDIDOS

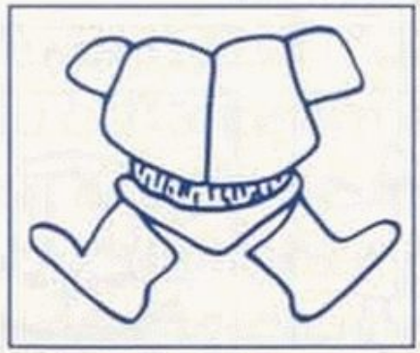
PUNTOS GANADOS

5000



Yashici

0



Armor
El jugador tiene un traje.

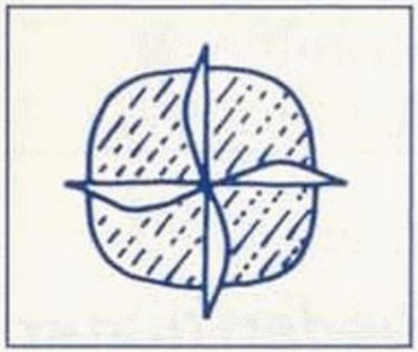
0

Extend
Añade un jugador mas.

100

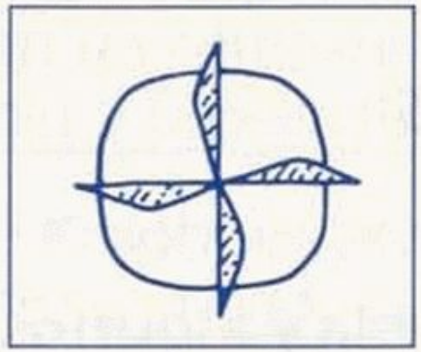
Frog king
Cuando se captura se convierte en una rana.

100



Time (Inc.)
Aumenta tu vida por 30 s.

100



Time (Dec.)
Disminuye tu vida por 30 s.

2000

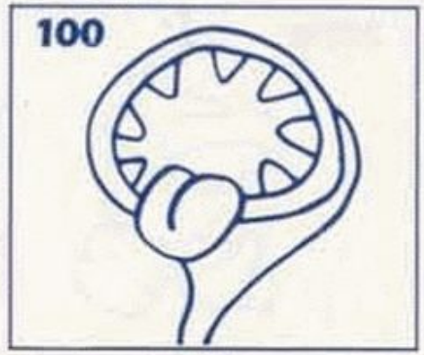
Magician
El jugador se convierte en una rana cuando lanza el hechizo.

CARACETERES ENEMIGOS

PUNTOS GANADOS

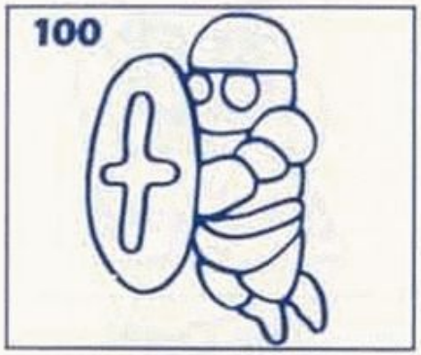
Zombie
El sale de la Tierra y trata de caminar sobre el jugador.

Raven
Se para en una tumba y vuela hácia el jugador.

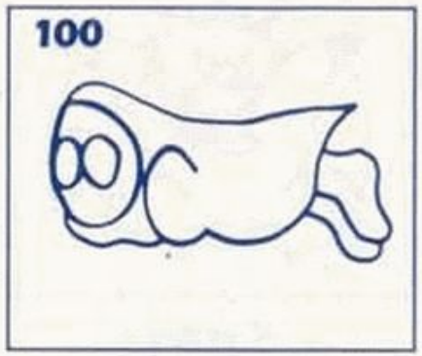


Green Monster
Dispara con la boca abierta.

Red Devil
Se mueve muy rápido. Puede evitar tus disparos. Necesitas 3 o 4 disparos para matarlo.

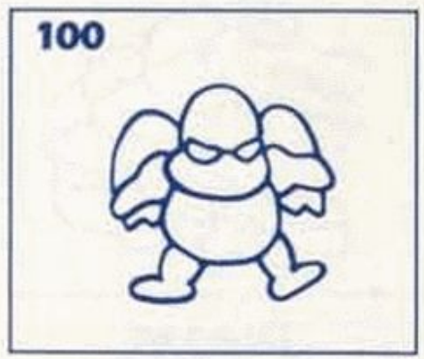


Flying Knight
Vuela hacia arriba y hacia abajo. No puedes matarlo de frente por que lleva escudo.



Forest Ghost
Aparece de pronto en el aire y arroja lanzas.

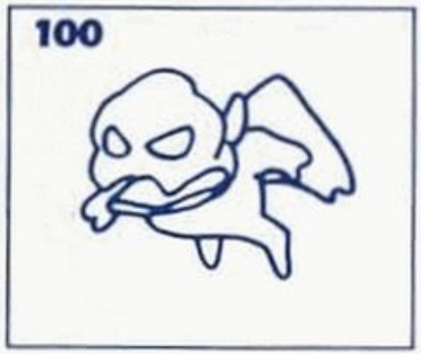
Unicorn
Ataca mientras salta y dispara. Necesitas 10 tiros para matarlo.



Blue Demon
Sale de los huecos de los postes. Despues que vuela por el aire ataca al jugador.

CARACTERES ENEMIGOS

PUNTOS GANADOS

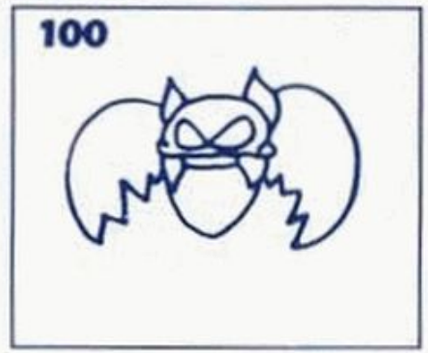


Petite Devil

Sale de las ventanas y vuela hacia el jugador. Ataca muy rápido.

Big Man

Protege la casa Dispara de lado y hacia abajo. Necesitaras 10 tiros para matarlo.



Bat

Vuela hacia abajo desde el techo.

Tower Monster

Dispara por las dos caras. Cuando una cara esté de color rojo. Puedes matarlo con 4 disparos.

Dragon

Consiste en una cabeza y 8 cuerpos. Puede volar y respirar bolas de fuego. Necesitas 8 disparos directos en la cabeza para matarlo.

CABEZA: 1000 puntos
CUERPO: 200 puntos.

Skeleton

Primero veras la cabeza y despues el resto del cuerpo.

Satan

Se mueve muy rápido Cuando sus alas estén cerradas si disparas no lo mataras. El muere con 4 disparos, solamente cuando sus alas se encuentren abiertas.

The Devil

Dispara por 2 bocas Necesitas dispararle a la parte superior de la cara 10 veces para matarlo.

1er. asalto: 10.000
2º asalto: 20.000

CAPCOM

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Printed in Japan